Descubra por que você deveria (re)visitar Ivalice

FINAL FANTASY XII

O título acima será remasterizado e estará disponível em 2017. O que isso significa? Mundos mágicos, personagens carismáticos e uma história inesquecível aguardam por você.

Ju Tabarini
Redação

Sérgio Bernardo
Diagramação

Um legado de respeito

A saga criada por Hironobu Sakaguchi trouxe muitos jogos memoráveis em seus quase trinta anos de duração. Cloud e companhia têm nos mostrado como os jogos de RPG japoneses podem emocionar os jogadores com tramas complexas, enredos ricos e personagens com problemas cada vez mais interessantes.

Após capítulos mais tradicionais e de enorme sucesso global como os conhecidíssimos Final Fantasy VII e X, até seu capítulo XI (primeiro numerado a apostar em algo diferente), lançado como um MMO, qual seria o próximo passo na evolução natural da série de RPG mais famosa do mundo?

No fim, tudo se renova

J!

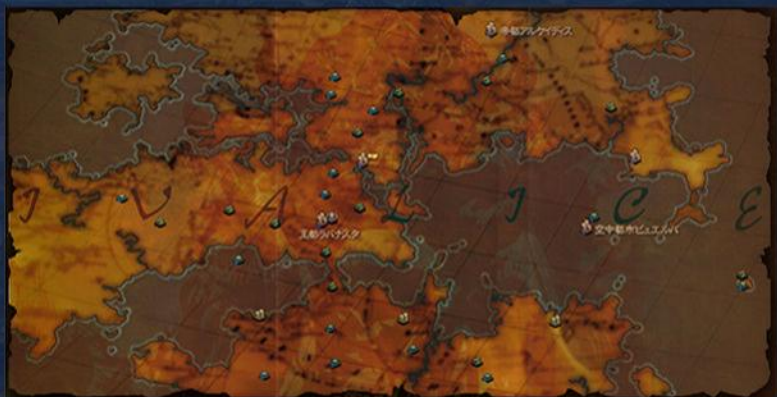
A resposta: Final Fantasy XII. Lançado em 2006, no final do ciclo de vida do PlayStation 2, este trouxe a esperada evolução não só natural como também dinâmica que a série tanto necessitava. Ambientado no maravilhoso mundo de Ivalice, o mesmo de Final Fantasy Tactics, Final Fantasy XII nos mostrou que os jogos eletrônicos estavam prestes a amadurecer.

Junto ao protagonista Vaan, temos sua amiga de infância Penelo, a bela princesa Ashe, Basch, um capitão traidor, o pirata dos céus Balthier e Fran, a mulher coelho.

Tenha jogado ou não em seu PS2, chegou a hora de saber se valerá a pena investir na versão definitiva e em alta definição do jogo, que será lançada em 2017 pela Square-Enix para PS4. Quem sabe até você não decida tirar a poeira de seu antigo PlayStation.

Trama mais madura

A trama de Final Fantasy XII segue um caminho levemente diferenciado quando comparado aos seus antecessores, o que é bom para iniciantes ou para aqueles que não são muitos fãs do estilo que marcou a série. Gosta de Game of Thones? Então você vai adorar os conflitos entre os reinos. Logo no tutorial do game, Reks, irmão do protagonista da aventura, Vaan, paga com a própria vida pela traição de um dos comandantes do rei de Dalmasca. E o rei, bem, você irá discobrir...

É em meio a este cenário caótico que o jogo inicia, trazendo um clima mais adulto e situações mais críveis que os outros FFs. O famoso "vamos salvar o mundo" não está presente aqui. Cada personagem possui motivações únicas e pessoais, pendendo muitas vezes mais para a vingança do que para a resolução dos problemas apresentados no decorrer da história. É a vida como ela é.

O mapa de Ivalice dá uma ideia do tamanho da jornada em Final Fantasy XII.

Beleza além da que os olhos veem

J!

A Square-Enix sempre realizou um trabalho primordial quando se trata de *character design* (design de personagens) e ambientação. Desde o visual de personagens e cidades até as cenas em CG estonteantes, cada capítulo da franquia nos apresentou identidade forte, única e marcante. Dessa forma, aventurar-se em um Final Fantasy é – desculpem-me pelo trocadilho – sempre uma experiência única, como só o último capítulo de uma grande aventura poderia ser.

Para quem gosta de quesitos técnicos,
Final Fantasy XII será lembrado sempre por seus gráficos.
Um dos mais, senão o mais belo game do PS2.

Aqui temos modelos com traços realísticos e proporções mais reais. Características devidas, em grande parte, ao abandono do visual "steampunk andrógeno japonês".

Beleza além da que os olhos veem

J!

Os ambientes externos possuem variedade e riqueza em detalhes de sobra. Isto pode envolver planícies chuvosas, desertos, belos campos floridos, florestas fechadas, etc. Uma de minhas áreas preferidas no game, Cerobi Steppe, é definida por seus longos campos serenos, com muitíssima vegetação rasteira e poucas árvores, colorida com tons vivos e quentes, digna de fazer parte das histórias de J.R.R. Tolkien, como o Hobbit. Impossível não querer explorar cada cantinho presente nos mapas do jogo a fim de tentar descobrir cada segredo de Ivalice.

Fauna que faz jus a grandiosidade da série

J!

A fauna presente em FF XII é extremamente rica e complexa. Espere encontrar inimigos baseados em lobos, coelhos, aves, cobras, dragões, pássaros (você vai adorar os Chocobos!), dinossauros, caçadores que perambulam pelos mapas... enfim, tem de tudo.

Dificilmente se encontra algum animal sozinho no jogo, já que geralmente eles estão se locomovendo em bandos, juntamente com outros indivíduos de sua espécie. Algumas vezes, é possível encontrar monstros mais fortes caçando a outros mais fracos.
Viva a natureza!

Inimigos possuem uma relação direta com o habitat. Deu pra notar o cuidado para com cada detalhe?

Gameplay atualizado

Exploração, batalhas, interação com NPCs e realização de *side quests* (missões secundárias); estes são os conceitos que marcaram e definiram padrões para todos os games da série. Com FF XII não é diferente, porém as coisas estão um pouco mais evoluídas. Aqui, o modo de batalhar é tão diferente que até recebeu um novo nome: passou de *Active Time Battle* (ATB) para *Active Dimension Battle* (ADB).

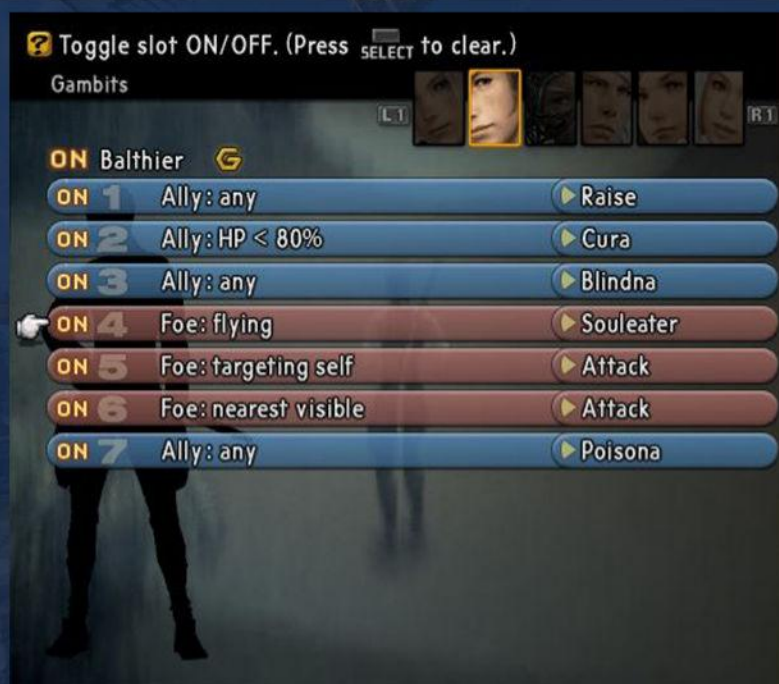
O ATB sempre funcionou muito bem em RPGs de turno. Basicamente, o jogador escolhe as ações que o personagem irá realizar e então, assim que uma barra de tempo é completada, essa ação acontece. Já o ADB permite que as batalhas se desenrolem de uma maneira ainda mais rápida e dinâmica.

ADB: movimentação livre; batalha em campo aberto.

ATB: equipe aguarda hora de agir; cena em campo fechado.

Controle três personagens de uma única vez, enfrentando vários inimigos ao mesmo tempo, tendo que gerenciar itens, atacar, curar parceiros feridos e então a ideia de largar tudo e sair correndo fará sentido. E é aqui que entra um recurso imprescindível para o game: os *Gambits*.

Gameplay atualizado

Este sistema funciona como um gerenciador de prioridades em que você pré-seleciona uma reação para causas específicas. Por exemplo: você pode querer que Ashe cure seus personagens sempre que o HP de algum deles estiver em menos de 50%, ou que Fran esteja pronta pra usar a magia Firaga em inimigos que tenham fraqueza a fogo logo de cara... Chega a ser tão complexo quanto as estratégias de FF Tactics!

Acima: Menu de *Gambits* de Balthier. Note a variedade de opções. O sistema de batalhas é tão rico que, apesar de em poucos minutos qualquer jogador entender como tudo funciona, vai requerer muitas horas de dedicação para dominá-lo.

Vale a pena?

Final Fantasy XII é um dos melhores jogos disponíveis para PlayStation 2 e sua proposta continua moderna e complexa até para os dias de hoje. Alguns dos personagens poderiam ter sido explorados um pouquinho mais, porém o afinado gameplay brilha, como em nenhum outro FF. Se você nunca jogou um título da série, este é a melhor escolha para um primeiro contato. Prepare-se para centenas de horas de jogo, um enredo maduro e muitas *side quests* incríveis no vasto mundo de Ivalice.

J!

Revista **JOGUE**

Curta, acesse e **compartilhe:**